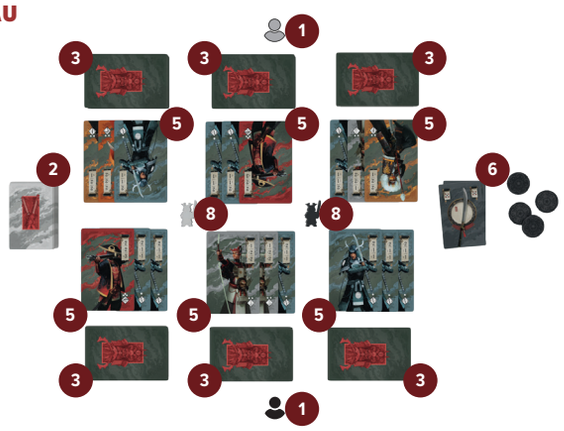
AUFBAU



1. Setzt euch so hin, dass ihr Spieler euch gegenüber sitzt, mit den Spielmaterialien zwischen euch.
2. Mischt die 32 Standardwaffen-Karten zu einem verdeckten Deck und legt es in Reichweite der beiden Spieler. Das wird das Waffen-Deck. Die Spezialwaffen-Karten legt ihr erst einmal beiseite.
3. Mischt die 36 Feind-Karten und teilt sie dann in 6 gleich große verdeckte Stapel auf. Legt sie entsprechend dem obigen Beispiel aus.
4. Mischt die 6 Boss-Karten und legt dann eine Boss-Karte verdeckt in jeden der 6 Feind-Stapel. Legt dazu 3 Karten von jedem Deck verdeckt auf den Tisch, legt dann eine Boss-Karte darauf und platziert schließlich die restlichen Karten jedes Decks auf der Boss-Karte. Auf diese Weise hat jeder Feind-Stapel eine Boss-Karte an der viertletzten Stelle.
5. Deckt die ersten 3 Karten jedes Feind-Stapels auf und legt sie entsprechend der obigen Abbildung so an, dass jede nachfolgende Karte die zuvor gezogene Karte weitgehend überlappt. Achtet darauf, dass alle Zahlen und Symbole auf der rechten Seite jeder Feind-Karte sichtbar sind. Diese Sets aus 3 Karten bilden die Angriffsreihe für den Stapel, von dem sie gezogen wurden.
6. Legt alle 4 Abwehr-Plättchen sowie die 4 Spezialwaffen so in die Nähe, dass beide Spieler sie leicht erreichen können.
7. Jeder Spieler zieht nun 4 Karten vom Waffen-Deck und nimmt sie auf die Hand. Wenn einem Spieler seine ersten 4 Karten nicht gefallen, darf er sie alle zurück ins Waffen-Deck mischen und 4 neue ziehen. Diese Nachziehaktion kann nur einmal pro Spieler, einmal pro Spiel und nur während dieses Aufbauschrittes durchgeführt werden.
8. Jeder Spieler nimmt sich nun 1 Samurai-Figur, die er während des gesamten Spiels kontrollieren kann. Beide Samurai-Figuren müssen auf dem Schlachtfeld platziert werden, und zwar jeweils einer an einem der beiden Orte, die in der Abbildung oben gezeigt werden. Die Spieler dürfen die Karten, die sie auf der Hand haben, **nicht** beschreiben und müssen entscheiden, wer an welchem der beiden Orte eine Figur platziert.

SPIELABLAUF

In jeder Runde besiegen die Spieler ankommende Feinde oder wehren sie ab, indem sie Waffen-Karten aus ihrer Hand abwerfen. Mit jeder Option wird ein Gegner aus dem Spiel genommen, aber nur die besiegten Gegner bringen den Spielern Ehre-Punkte. Die Spieler setzen Waffen ein oder passen, und das geht so lange, bis beide Spieler gepasst haben.

Danach greifen alle verbleibenden Feinde an und der Schaden, den sie anrichten, befördert Waffen-Karten aus dem Waffen-Deck. Die Spieler gehen nur dann als Sieger hervor, wenn sie alle Gegner besiegt haben und mindestens 40 Ehre-Punkte erhalten haben. Wenn sie das Waffen-Deck dreimal durchlaufen haben, bevor das passiert, verlieren sie das Spiel.

RUNDENAUFBAU

Jede Runde ist genauso aufgebaut wie das Solo-Spiel, d. h. sie ist in eine Samurai-Phase und eine Feind-Phase unterteilt. Sie werden immer in dieser Reihenfolge gespielt. Nach Abschluss der Feind-Phase geht es mit einer neuen Runde weiter, es sei denn, das Spiel ist zu Ende. Wie das Spiel endet, steht im Abschnitt “Ende des Spiels”.

Für jede Phase des Spiels gelten die gleichen Regeln wie in der Einzelspieler-Version, mit einigen Ergänzungen, die im Folgenden erklärt werden:

SAMURAI-PHASE

ZIEH-SCHRITT

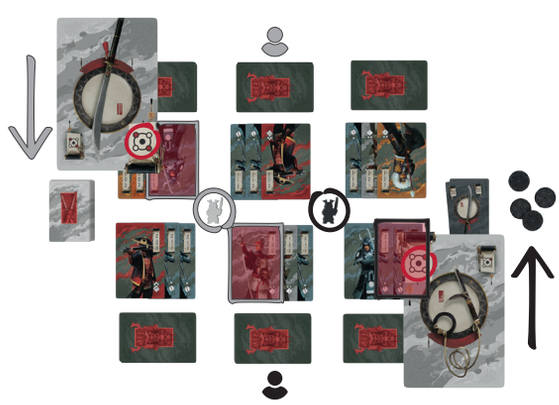
Jeder Spieler muss 4 Karten vom Waffen-Deck auf seine Hand ziehen.

Hinweis: Wie beim Solo-Spiel überspringen die Spieler diesen Zug im ersten Zug des Spiels.

KAMPF-SCHRITT

Die Spieler spielen abwechselnd Waffen-Karten aus ihrer Hand aus, um anzugreifen oder abzuwehren. Die Spieler werfen auch Karten aus dem Waffen-Deck ab, um ihre Samurai-Figur zu bewegen und ihre Zieloptionen durch Konzentration zu ändern.

Wenn ein Spieler am Zug ist, muss er 0 - 2 Karten aus seiner Hand ausspielen und darf so viele Spezialaktionen durchführen, wie er möchte. Wenn er 0 Karten ausspielt, gilt es als “Passen” und er darf in dieser Runde keine weiteren Züge mehr machen. Wenn nur ein Spieler nicht gepasst hat, darf dieser so viele Karten ausspielen, wie er möchte, bis er sich entscheidet, ebenfalls zu passen. Sobald beide Spieler gepasst haben, beginnt die Feind-Phase.



ANGRIFFSREIHE ANVISIEREN

Die Spieler müssen ihre Samurai-Figur benutzen, um zu bestimmen, welche Angriffsreihen sie anvisieren können, wenn sie Waffen-Karten ausspielen. Jede Samurai-Figur wird immer zwischen 4 der 6 Angriffsreihen positioniert und die Spieler zielen aus der Richtung, in der sie sitzen.

SPEZIALAKTIONEN

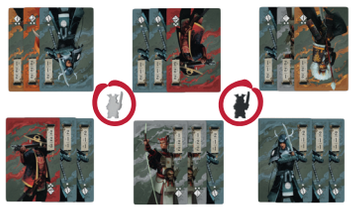
Es gibt zwei Spezialaktionen, die in der kooperativen Version des Spiels mehrmals und zu beliebigen Zeitpunkten während des Zuges eines jeden Spielers ausgeführt werden können:

- ***KONZENTRATION***

  Befolgt die Einzelspieler-Regeln für diese Aktion.

- ***BEWEGEN***

  Der aktive Spieler kann seine Samurai-Figur auf die andere Position versetzen, indem er die oberste Waffen-Karte des Decks abwirft. Während des Spiels dürfen sich 2 Samurai-Figuren am selben Ort befinden. Durch das Versetzen der Samurai-Figur haben sich die Angriffsreihen geändert, die beim Ausspielen von Waffen-Karten anvisiert werden können.

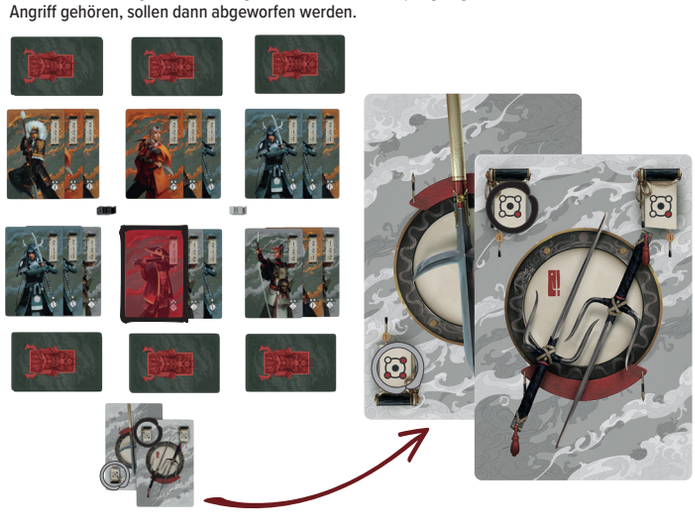


FEIND BESIEGEN

Alle besiegten Feinde werden in einen Ehre-Stapel gelegt, den sich die Spieler teilen. Gegner gibt es in vier verschiedenen Farben, und alle nicht-roten Gegner werden nach den Einzelspieler-Regeln besiegt. Rote Feinde sind im kooperativen Spiel stärker und müssen von beiden Spielern angegriffen werden, um besiegt zu werden.

Wenn du einen roten Feind angreifst, prüfe zuerst, ob der andere Spieler bereits eine aktive Waffe gegen diesen Feind eingesetzt hat. Eine Waffe ist aktiv, wenn sie offen auf den Tisch gelegt wurde, nahe bei einer der Angriffsreihen.

- Wenn es keine aktive Waffe gibt, die mit der anvisierten Angriffsreihe verbunden ist, wird die gespielte Waffe zu einer aktiven Waffe und nahe dieser Angriffsreihe platziert. Achtet darauf, die Waffe so zu platzieren, dass klar ist, welcher Spieler sie hingelegt hat.
- Wenn dein Partner eine aktive Waffe in der Angriffsreihe platziert hat, wird der rote Feind oben in dieser Reihe besiegt und auf den gemeinsamen Ehre-Stapel gelegt. Beide Waffen, die zu diesem Angriff gehören, sollen dann abgeworfen werden.



ANGRIFFSREIHE ABWEHREN

Nachdem eine Angriffsreihe abgewehrt wurde, überprüft, ob es eine aktive Waffe gibt, die mit ihr verbunden ist. Wenn ja, werft diese Waffe ab.

KOMMUNIKATION

Die Spieler dürfen nur miteinander kommunizieren, wenn sich beide Samurai-Figuren am selben Ort befinden. Wenn sie sich am selben Ort befinden, können sie ihre Absichten besprechen und sich gegenseitig ihre Karten zeigen.

KEINE WAFFEN MEHR

Jeder Spieler zieht eine Spezialwaffe, wenn das Deck neu gemischt wird. Dieser Vorgang folgt den Einzelspieler-Regeln und wird nicht auf der Basis von 2 oder 1 Spezialwaffen durchgeführt, sondern von 4 oder 2 Spezialwaffen, die auf dem Tisch liegen.

ENDE DES SPIELS

Die Spieler gewinnen oder verlieren das Spiel immer gemeinsam. Alle Bedingungen für das Spielende folgen den Regeln des Solo-Modus, die folgende Tabelle zeigt die Ränge, die beide Spieler nach einem Sieg auf Basis ihrer Ehre-Punkte erhalten:

- 40 - 44 Ehre-Punkte: Lehrlinge
- 45 - 49 Ehre-Punkte: Krieger
- 50 - 54 Ehre-Punkte: Samurai
- 55+ Ehre-Punkte: Helden des Imperiums!

PFAD DES KRIEGERS - FORTGESCHRITTENE SPIELVARIANTE

Befolgt die Regeln für die Einrichtung des Koop-Spiels mit der folgenden Änderung:

Vor Schritt #3 des Aufbaus fügt ihr die 4 Yamabushi-Karten dem Feind-Stapel hinzu und mischt ihn dann. Entfernt dann die obersten 4 Karten dieses Stapels aus dem Spiel, bevor ihr mit Schritt #3 fortfahrt.
Alle Yamabushi-Karten haben die gleichen Effekte wie im Solo-Spiel.

In diesem Spiel für 2 Spieler arbeitest du mit einem Partner zusammen, um die anrückenden Horden von Feinden abzuwehren. Ihr werdet gemeinsam gewinnen oder verlieren, also ist Zusammenarbeit der Schlüssel zum ehrenvollen Überleben!

ÜBER

Eiyo ist ein temporeiches Spiel, in dem ihr eure Waffen strategisch einsetzen müsst, um Horden von Gegnern zu besiegen. Ihr müsst Angriffe überleben und gleichzeitig Ehre-Punkte erhalten, die entscheidend sind, um am Ende des Spiels als Sieger hervorzugehen.

SPIELMATERIAL

32 Standardwaffen-Karten

4 Spezialwaffen-Karten
(2 für den Solo-Modus und alle 4 für den Koop-Modus)

36 Feind-Karten

4 Abwehr-Plättchen

4 Yamabushi-Karten
(nur in der Variante "Pfad des Kriegers")

6 Boss-Karten

2 Samurai-Figuren
(für den Koop-Modus)

CREDITS

Game Design: Andrea Sbragia and Pierpaolo Paoletti
Illustrator: Mateusz Mizak
Publisher: ThunderGryph Games
PM and Art Direction: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Rulebook Author: Jonathan Cox
Rules Proofing: Cristina Aguirre Bisi
German Translation: Matthias Leo Webel
Graphic Design: Daniel Tosco
Mockups: Erick Tosco
Thanks to the Support of: Cristina Bisi and Luis González

SPRACHEN

Digitales Regelheft erhältlich auf thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.